¿Qué juego Comprar?

GUIA PRÁCTICA DE NOVEDADES 1993

TODOSEGA

Selección

TODO SEGA
Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Imprime: PENTACROM
Depósito Legal: M-2108-1993

¿Qué juego comprar?
GUIA PRÁCTICA DE NOVEDADES 1993
DEPORTES • LUCHA • MEGA CD • CINE • PERSONAJES • SONIC
TODO SEGA Selección

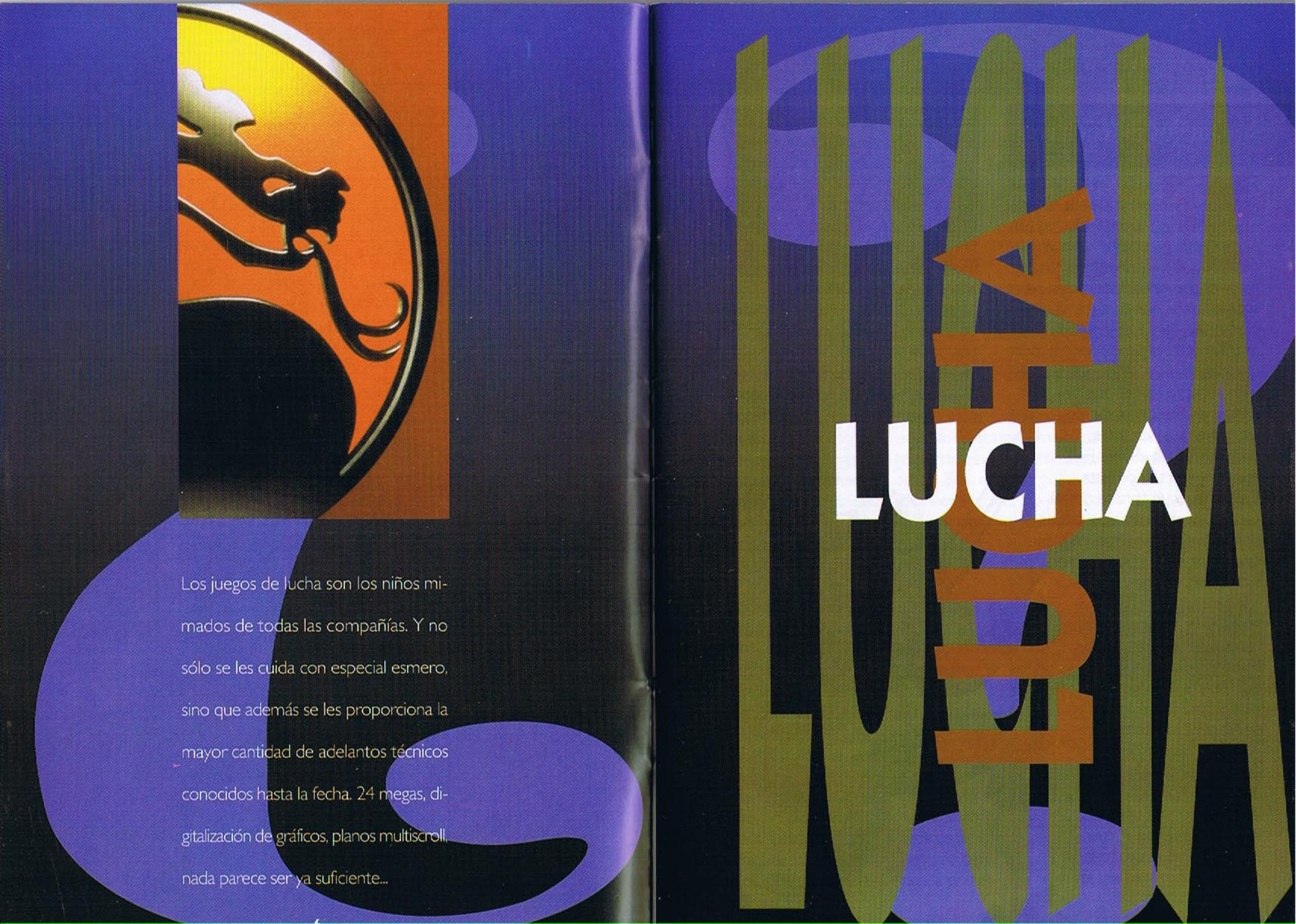
Lo que vais a leer a continuación es una exhaustiva guía de los juegos que más han despuntado en este año que termina, sólo que contada en plan historia. En lugar de una fría y vulgar lista de juegos, con sus precios y un argumento ridículo, hemos decidido hacer un libro ameno, entretenido, dedicado a los que se pirran por las buenas lecturas, sabroso pero, al final, práctico, útil. Porque en el fondo, lo que hemos buscado se reduce a una palabra: ayudaros en vuestra elección navideña. Saber qué juego debéis encargar a los Reyes , será para vosotros de lo más importante. Hay que saber elegir y eso es lo que buscamos nosotros.

Una de las ventajas que Sega tiene con respecto al resto de máquinas, es la oferta en buenos títulos que acumula. Desde siempre, y ese siempre se reduce a unos cuantos años, Sega ha intentado despuntar por la cantidad y por la calidad de sus títulos. Por ambas cosas. Al principio les pudo más la cantidad. Ahora parece que la cosa ha girado 180º, y que se prefiere lo bueno a lo abundante.

En este 1993 ha habido mucho bueno en Mega Drive, no tan bueno en Master System y bastante "nuevo" en Game Gear (lo que no significa que todo fuera bueno, pero vaya, que lo han ido mejorando). El universo Sega se ha volcado sobre la 16 bits sabiendo no sólo que estaban más cerca del futuro, sino además que Mega Drive es una gran máquina. Eso ha provocado un aumento en las ventas de la "bestia negra" de Sega y un paso muy importante para lanzar, con decisión, el soporte que todos aguardábamos con impaciencia. Hablamos del Mega CD, claro. Y a pesar de que tras este rollo que nos estamos marcando, hay todo un capítulo magistral dedicado a este tema, bien vale la pena decir que el Mega CD es el más allá, y que hoy por hoy no existe otro soporte más avanzado técnicamente.

Pero en este libro no hemos pasado de nada. Es decir, que hemos reflejado lo mejor que se puede encontrar en todos los sistemas, aunque bien sea cierto que la Master y sus 8 bits vaya decayendo segundo a segundo, que su software se cuente con los dedos de la mano y que no todo lo que haya sea genial. Y aunque también sea cierto que en Game Gear aún no haya dicho nadie la última palabra, que cada vez se esten haciendo mejor las cosas y que no dejen de aparecer buenas cosas para la portátil.

Pero estamos hablando de un universo dinámico, variable a cada momento, rápido, fugitivo y ante todo complicado, en el que nada es lo que parece. Así que, si necesitáis información al instante, leed este libro: no os arrepentiréis. Todo lo contrario.



Los juegos de lucha son los niños mimados de todas las compañías. Y no sólo se les cuida con especial esmero, sino que además se les proporciona la mayor cantidad de adelantos técnicos conocidos hasta la fecha. 24 megas, digitalización de gráficos, planos multiscroll, nada parece ser ya suficiente...

LUCHA

Juegos de Lucha

El año 93 ha de pasar sin duda a la historia de Sega. Muchas han sido las novedades y acontecimientos que han jalonado estos doce meses, pero si tuviéramos que destacar la aparición de un cartucho en particular... sencillamente no podríamos. No, porque dos son los juegos que por derecho propio han de alzarse en lo más alto del podio del software. Sus nombres, los podéis imaginar: «Street Fighter II» y «Mortal Kombat».
California es un paraíso de sol eterno e interminables playas donde el culto al cuerpo, más que una moda, se ha convertido en una filosofía de vida y una delicia para sus afortunados visitantes. Pero en el cuartel general de Capcom, en pleno corazón de Silicon Valley, no estaban las cosas como para ponerse a mirar a las chicas precisamente. Llevaban meses trabajando en la versión para Mega Drive del videojuego más popular de todos los tiempos: «Street Fighter II». Y cuando pusieron el nuevo mando de seis botones entre nuestras temblorosas manos, enchufaron la consola a una televisión de dimensiones panorámicas, apenas pudimos dar crédito a lo que estábamos viendo. «Street Fighter II Champion Edition» es técnicamente comparable a la recreativa original y, probablemente, el mejor juego jamás creado para la Mega Drive.
Jugamos durante horas, maravillándonos con aquellos soberbios gráficos, aquel scroll exquisitamente suave, aquella sorprendente variedad de movimientos y, sobre todo, con aquella jugabilidad que





Arriba, una espectacular imagen de «Fatal Fury» en 16 bits, el cartucho que nos abrió el apetito de la lucha.

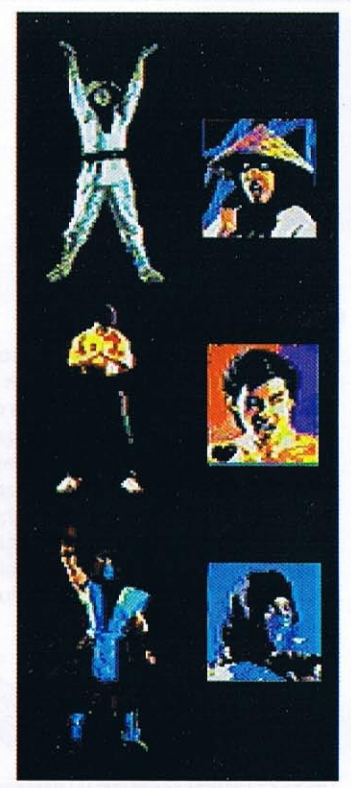
rebasa todo lo conocido hasta ahora. Y cuando finalmente oyeron de nuestros labios la frase "enhorabuena, lo habéis conseguido", respiraron aliviados.
Atrás quedaban meses de incertidumbre e incógnita, cuando no sabían si Sega les concedería finalmente la licencia del juego, cuando surgió el rumor de que sería distribuido en Japón y Estados Unidos, pero no en Europa, cuando la versión de Super Nintendo lograba un éxito de ventas arrollador, mientras que la suya era todavía un proyecto incierto.
Aunque para hacer honor a la verdad, no pasaron esta temporada de paro forzoso con los brazos cruzados, pues fue este mismo equipo de grafistas y animadores el que, a principio de año, finalizaba la adaptación de un viejo conocido en nuestras consolas: «Fatal Fury», cuyo argumento narra las aventuras de tres hermanos que acuden a un torneo de artes marciales organizado por el asesino de su padre, con la "sana" intención de vengarle. Dicho juego puede considerarse como un "aperitivo", una toma de contacto antes de embarcarse en la difícil aventura del «Street Fighter II». Pese a contar con gráficos excelentes, sprites bien definidos, gran variedad de movimientos y asegurar horas y horas de diversión, «Fatal Fury» guarda aún ciertas deficiencias de animación y sonido.

Durante este año que está a punto de finalizar muchas son las novedades que nos han regalado inolvidables momentos de diversión. Sin embargo, sólo «Street Fighter II» y «Mortal Kombat» pueden alzarse con el título de "reyes" de la lucha.



«Mortal Kombat» aunó los avances técnicos más importantes conocidos hasta la fecha. Pasen y vean...





Un excelente anticipo, sin duda, pero es que con «Street Fighter II» han rozado la perfección. Aparte de poder manejar a los ocho luchadores clásicos (Ryu, Dhalsim, Ken, Chun-li, Blanka, Honda, Guile y Zangiev), se puede elegir a los cuatro míticos e "inasequibles" jefes (Vega, Balrog, Sagat y Bison), convirtiéndolo en el cartucho ideal para dos jugadores. Nos explicamos: Por un lado, el potencial de los doce luchadores ha sido equilibrado con nuevas magias y supergolpes, así que se acabó el darle palizas al pobre de Dhalsim, pues ahora todos cuentan con una posibilidad de





No se le pueden poner muchas pegas al excelente cartucho de Capcom. Es el mejor «Street Fighter II» posible.



Sin trucos ni gaitas, Honda puede enfrentarse a Honda en esta versión aventajada del mejor juego de lucha.

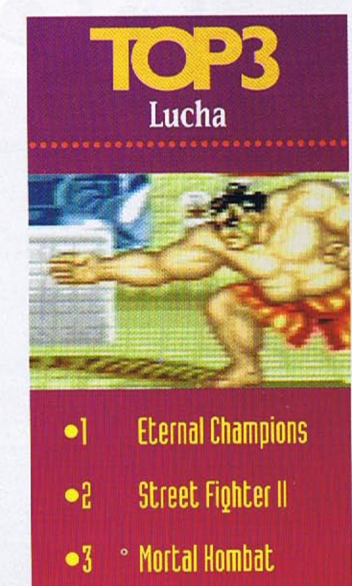
proclamarse campeones. Por otro lado, destaca la increíble velocidad del juego, que podemos controlar a voluntad. Pero la novedad más increíble de este supercartucho es la opción para dos jugadores: el "Battle Group". En ella, cada jugador elige seis luchadores que se enfrentan sucesivamente con los del rival hasta encontrar un vencedor. Unos detalles muy de agradecer, a los que debemos unir las fases de bonus, idénticas a las de las recreativas, doce escenarios para elegir y la posibilidad de fijar el grado de dificultad. En el aspecto gráfico, la Mega Drive cuenta con la desventaja de poder mostrar sólo 64 colores simultáneos en pantalla, pero nunca 64 colores han sido tan bien aprovechados. Sin embargo, es el aspecto sonoro el único al que se le podría poner algún pero.

En «Street Fighter II», la opción Battle Group, las fases de bonus, los doce escenarios y la posibilidad de elegir el grado de dificultad, marcan su genialidad. Y en «Mortal Kombat» su realismo y sus gráficos le otorgan el calificativo de perfecto.

Sin duda «Street Fighter II» abrió un camino, pero nunca un alumno aventajado ha hecho tantos méritos por acceder al



trono de su maestro como el brutal «Mortal Kombat».
«Mortal Kombat» fue en su origen una máquina recretiva programada por el americano Ed Boon en compañía de John Tobias, John Vogel y Dan Forden, que sorprendió a todo el mundo por los gráficos digitalizados increíblemente realistas y por el sonido soberbio. Convertida rápidamente en un fenómeno de masas, en Estados Unidos fue declarada la recreativa más popular del 92, desbancando de esta manera al hasta entonces intocable «Street Fighter II».
Pero dicha máquina no sólo llamaba la atención por su realismo, sino porque cada vez que un luchador acertaba con sus golpes al oponente, chorros de sangre saltaban de un lado a otro de la pantalla.
Dicha "peculiaridad" llamaron la atención de los aficionados a los juegos de lucha de todo el mundo, y si el éxito en España no fue equiparable al obtenido en el resto de Europa, cabe achacárselo a la "racanería" de los propietarios de salones recreativos, que fijaron el desorbitante precio de cien pesetas por partida.
Así que cuando Acclaim proclamó al lunes 13 de septiembre como Mortal Monday, fecha en que saldrían a la venta la adaptación de dicho juego para Mega Drive, Master System y Game Gear, a todos nos dió un vuelco el corazón.
¿Se mantendría fiel al original? ¿Serían capaces de adaptar aquellos gráficos digitalizados a una 16 bits? Y lo que es más importante, ¿mantendría la orgía de sangre y la brutalidad que la hicieron popular? Y llegó el 13 de septiembre, y pudimos responder con un "SI" muy fuerte a estas preguntas, sobre todo en su versión para Mega Drive.
El argumento es tan simple como apasionante: una vez cada cien años se celebra un torneo de artes marciales, en el que se enfrentan los luchadores más poderosos de cada era. Shang Tsung, su último vencedor, ensució el nombre del torneo con sus pérfidas artes y, acompañado de su sicario Goro, está dispuesto a aplastar a todos los que le hagan frente en esta nueva ocasión.
El resto de los luchadores, los que el jugador puede controlar, se llaman: Johnny Cage, Kano, Liu Kang, Rayden, Scorpion, Sonya y Sub-Zero, cada uno con una variedad de golpes increíblemente extensa y variada.
Y para acallar las protestas de algunos sectores de la sociedad sobre la excesiva violencia del videojuego, Sega adoptó la salomónica solución de incluir dos modos de juego: el normal, sin sangre ni escenas macabras, y el sangriento, con toda la brutalidad de la recreativa original.
¿Cuál es mejor, «Street Fighter II» o «Mortal Kombat»? La respuesta no está clara, pero para liar más las cosas se ha añadido un tercer candidato que lleva por nombre «Eternal Champions» y que hace bien poco que ha salido a la venta. Esta genialidad de Sega recoge a 9 luchadores en un cartucho de 24 megas, más de 35 movimientos por contrincante, magias, especiales y hasta "fatalities" Ya veis, no hay juego en este momento que huya de los golpes más violentos. Por mucho que sean casi imposibles de conseguir -se supone que ahí está el truco, por supuesto, en hacerlo-.
«Eternal Champions» reinará sobre todos los juegos de lucha. Es el destino. Y la forma tan peculiar de hacer las cosas que tienen los expertos de Sega. Luchadores enormes, caras feas, gentes agresivas, acciones comprensibles, fáciles de ejecutar y adicción a tope. Lo hemos dejado para el final porque en este número de TodoSega está bien explicado de qué va.





Sonic es el rey. La mascota de las mascotas. El punto fuerte de Sega. El personaje del que los japoneses jamás podrán prescindir. En este capítulo del libro nos proponemos rendir un homenaje al puercoespín más famoso y salado de todos los tiempos. Hablando de la cantidad de juegos que protagoniza.

SONIC

Sonic

El 93 ha supuesto el desembarco en España de la más fastuosa máquina de videojuegos creada hasta el momento: el Mega CD. De sus fabulosas prestaciones ya hemos hablado más que extensamente, pero nos quedaba saber cómo respondería la mascota de Sega al desafío de los nuevos tiempos. Pues es evidente que el éxito o el fracaso de un nuevo sistema viene determinado en buena medida por la calidad del software que le acompaña. Y Sonic ha demostrado una vez más estar a la altura de las circunstancias, y se descuelga con un CD capaz de convencer al mayor de los escépticos. «Sonic CD» es, en su estructura, un juego similar al de su anterior etapa en Mega Drive. Pero eso sí, aprovechando al máximo las superiores posibilidades de la tecnología láser, lo que le convierte en un juego aún más veloz, apasionante y divertido que sus antecesores.

A los hechos nos remitimos: la introducción al juego, más que un simple aperitivo más o menos bonito, es un auténtico cortometraje de dibujos animados sobre las aventuras del puercoespín azul. Y para colmo, una marchosa banda sonora de las que hacen época. Un comienzo inmejorable donde se nos explica la última de las fechorías de Robotnik y lo que piensa hacer Sonic al respecto.

¿Y del juego en sí? Basta echar un vistazo a los majestuosos escenarios redefinidos, a los gráficos aumentados en tamaño y calidad, a la velocidad vertiginosa que impregna cada pixel de nuestro monitor, para advertir que estamos ante el no va más. Y todo ello jugable de un tirón, sin un solo mensaje de "Loading" que interrumpa la acción.



Y las fases de bonus son un tema aparte. Con sólo terminar un nivel con más de 50 anillos, Sonic aparecerá sobre una inmensa superficie giratoria rodeada de agua, en la que el suelo gira sobre su propio eje, objetos que se acercan, zooms, movimiento impecable... vamos, para que luego nos vengan presumiendo de Modo 7.

En el aspecto sonoro se recurrió a la ayuda del laureado Keiko Utoku para la melodía de la intro que, junto al equipo de Sega, han realizado un trabajo formidable. El juego está lleno de efectos de sonido (FX), entre ellos, las tímidas frasecitas de Sonic.

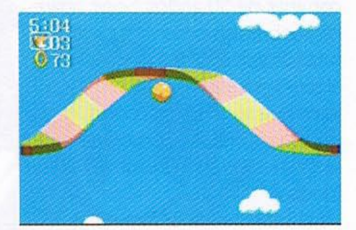
En esta nueva aventura, el puercoespín deberá viajar por el tiempo, nadar, volar, saltar, girar como una peonza..., y convertirse en bolita de pinball. Sí, como lo oís. En determinadas fases (de las más de 70 que posee el juego), podremos jugar en un pinball sorprendente y futurista en el que, en vez de bola, utilizaremos al pobre de Sonic. Una muestra de la fantasía y el buen humor con el que ha sido realizado este juego.

Pero la gente de Sega ha decidido alargar el tormento de Sonic... para alegría de todos sus usuarios. Basados en esta última fase de la que os hablábamos, ya tienen ultimado para Mega Drive un cartucho llamado «Sonic Pinball», en el que se incluye dicha fase y muchas otras diferentes. De esta manera, podremos





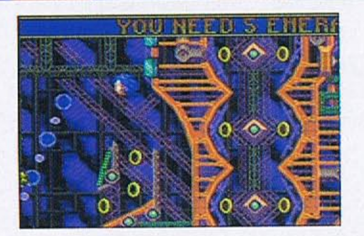
«Sonic Spinball» es un juego atípico que mezcla el pinball con la aventura.

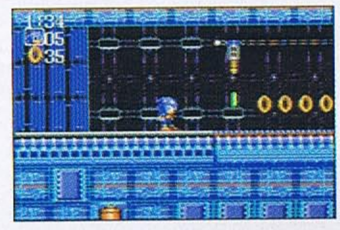


Con «Sonic Chaos», nuestro bichejo abría nuevo horizonte en los 8 bits.

jugar con Sonic por infinidad de divertidos circuitos al estilo de los viejos "flipper", sin que el puercoespín pierda la sonrisa por muchos golpes que le demos. Y llevando el aval de Sonic, os podéis imaginar que no será un juego al uso, sino muy original y lleno de detalles sorprendentes. Si de niños os gastabais la paga en la máquina del bar, «Sonic Pinball» es vuestro juego.

Pero no penséis que en Sega han olvidado sus máquinas más veteranas. Pues ya está a la venta para Master System y Game Gear el trepidante «Sonic Chaos», versión revisada de las geniales aventuras del puercoespín. Y si Sonic se convirtió en el mejor cartucho para dichas consolas, «Sonic Chaos» da un paso adelante: todo tipo de escenarios, a cual más colorista, un scroll suave como una

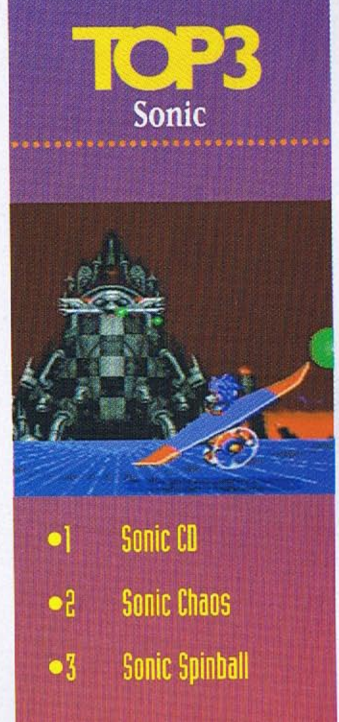


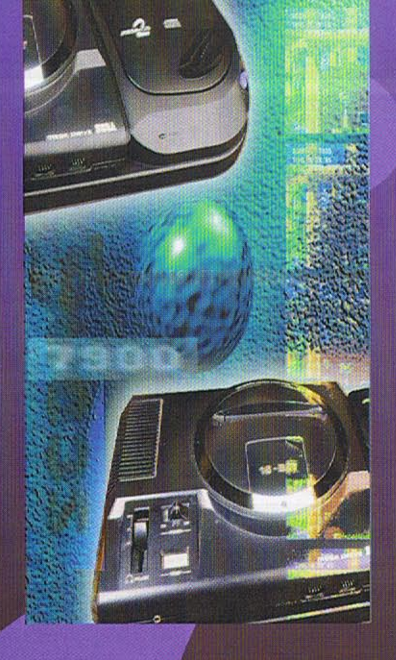


pluma, y una impresionante lista de efectos sonoros. Además, aquí encontramos la primera de las sorpresas, y es la posibilidad de elegir cuál de los dos personajes va a protagonizar la fase. Así podréis disfrutar con las supercarreras del puercoespín o con el simpatiquísimo vuelo de helicóptero que el zorro realiza con su cola. En cualquier caso, se enfrentarán a seis retorcidas y laberínticas fases por las que recoger docenas de anillos, ítems que incrementan el poder o la velocidad y, como traca final, al Doctor Robotnik con nuevos y poderosos artefactos.

1993, un año para disfrutar con las aventuras del más genial héroe del videojuego de la historia: Sonic.







Se plantó en la calle bajo la vitola de revolución. Y así es, está revolucionando todos los soportes, todos los juegos, todos los sistemas y, por qué no, todos los bolsillos. Será el crack en máquinas de esta Navidad. Venderá mucho y se abastecerá de juegos brillantes, como los que veréis a continuación.

MEGA CD MEGA CD MEGA CD MEGA CD

MEGA CD

Mega CD

El momento más esperado en la historia del videojuego llegó por fin el pasado 1 de septiembre. Ese día salió a la venta en España la última genialidad técnica de Sega: el esperado MEGA CD 2. Sus sorprendentes características le convierten en la opción más avanzada y de más futuro dentro del campo del ocio electrónico. No en vano, utiliza la técnica del láser a la hora de reproducir los juegos, que vienen almacenados en formato de compact disc.

El Mega CD es capaz de mostrar gráficos y sonidos con una calidad y fidelidad desconocidas hasta el momento. Además permite la utilización de personajes reales y la digitalización directa de imágenes de películas, así como de sus bandas sonoras. De esta manera, Sega vuelve a adelantarse al futuro con la utilización del formato que ya ha triunfado en el campo del sonido y la imagen por sus fabulosas prestaciones: el compact disc.

¿Que cuáles son las características técnicas de esta bestia de la ingeniería? Por lo pronto, incorpora un procesador matemático aritmético de la última generación capaz de realizar efectos de sonido de todo tipo, y que a su vez le permite ampliar, reducir y rotar cualquier gráfico o sprite en pantalla a una velocidad inusitada.



El procesador Motorola 68.000 que guarda en su interior funciona a una velocidad de 12.5 Mhz, lo que unidos a los 7.6 Mhz de la Mega Drive, suman un total de ¡20.1 Mhz! Esta velocidad desconocida hasta la fecha y la reproducción digital del sonido nos llevan a una nueva dimensión del videojuego y del ocio.

El CD puede reproducir animación ininterrumpidamente durante más de una hora, a 15 imágenes por segundo, con una calidad similar a la de los dibujos animados.

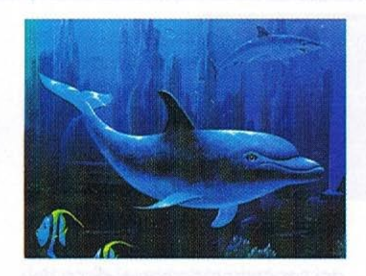
Y si nos apetece escuchar el último compact de nuestro grupo favorito a través del Mega CD, nos sorprenderemos de la fidelidad con que la maravilla de Sega reproduce el sonido, comparable al más sofisticado de los reproductores CD. Eso es debido a los 8 generadores PCM (Pulse Code Modulation) digitales, añadidos a un convertidor D/A de 16 bits de sobremuestreo.

Y si hablamos de la memoria, los datos no son menos espectaculares. Mientras el formato de cartucho apenas permite almacenar un máximo de 24 megabits («Street Fighter II»), los discos para CD pueden llegar a ¡4672 megabits! Así que ya os podéis imaginar la calidad de los juegos que acompañan a esta máquina.

Y si a los juegos nos referimos, docenas de títulos van apareciendo cada mes, pero será en el 94 cuando nuevas y grandes compañías lancen al mercado sus productos.

Entre lo que está disponible hasta el momento cabe destacar (aparte del Sonic CD, del que hablamos extensamente en otro capítulo) «Silpheed», un matamarcianos de la nueva era, de una calidad técnica superior, en el que tendremos la oportunidad de pilotar una impresionante nave

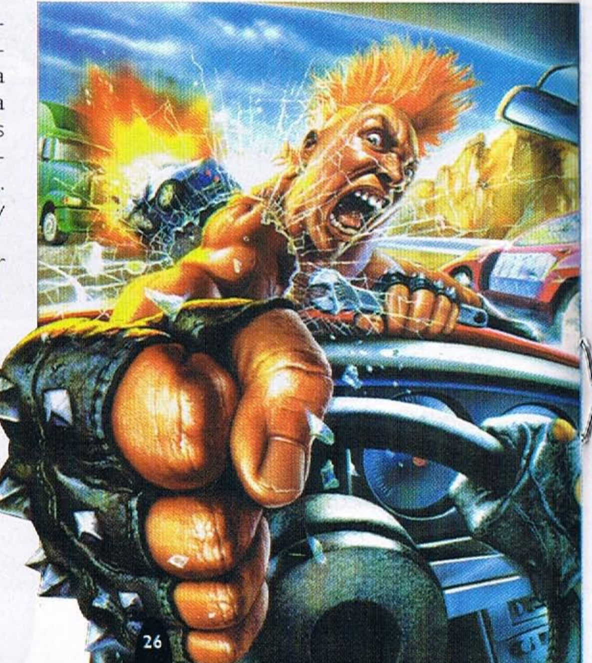


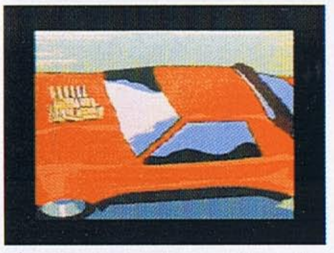


Trap»? Una auténtica aventura interactiva que de la mano de Digital Pictures reproduce un genuino argumento de película de serie B en nuestras pantallas. Utilizando imágenes reales digitalizadas y actores reales, nuestra misión será proteger a una serie de jovencitas del acoso de unos siniestros individuos. Una película de hora y media para tu CD.

Y podríamos seguir hablando del «Prince of Persia», del «Thunderhawk» (un simulador del helicóptero apache), «Sol Feace» (matamarcianos a ritmo de rock 'n roll), «Time Gal», «Wolfchild», pero no acabaríamos nunca, pues el catálogo de juegos para el Mega CD crece día a día.

Entre las novedades que se preparan para el 94 destacan: «Mortal Kombat» (el genuino), «WWF Rage in the Cage» (con todas las súper estrellas del Wrestling), el clásico de las recretivas «Battletech», «Rebel Assault», el genuino «Dragon's Lair», «Another World», «Robocop vs. Terminator»..., en fin, baste saber que cada mes tendréis a vuestra disposición entre quince y veinte nuevos títulos. ¡A





«Road Avenger» sale con el Mega CD, pero si no estuviera en la caja, ¡voto a bríos que lo compraríamos!

disfrutarlos!

Y pasamos al tema más escabroso: el dinero. El Mega CD 2 se ha puesto a la venta por 49.900 pts (iva incluido) en su configuración básica, que incluye el ya mencionado «Road Avenger», y 69.900 pts en la configuración más completa: Mega Drive Sonic Pack + Mega CD 2 + «Road Avenger».

Una auténtica apuesta de futuro que, como nos confirmó el presidente de Sega España Paco Pastor, "en un futuro se va a notar una considerable bajada de precios en los juegos para CD Rom, porque la producción de CD es más barata que la de los cartuchos. Esta es otra de las grandes ventajas del Mega CD: que los que lo compren ahorrarán a la larga muchísimo dinero en cartuchos".

Después de esta casi interminable enumeración de elogios, ¿a alguien le cabe todavía alguna duda de dónde está lo bueno?

TOP 10 Mega CD

- 1 Final Fight
- 2 Silpheed
- 3 Road Avenger
- 4 CD Jaguar
- 5 Lethal Enforcers
- 6 Night Trap
- 7 Sol Feace
- 8 Time Gal
- 9 Wolf Child
- 10 Ecco the Dolphin



Dicen que un cuerpo sano lleva siempre encima una bonita mente sana. Nosotros, los consoleros, podemos presumir de ambas cosas. Somos inteligentes porque somos consoleros, y tenemos el cuerpo sanísimo porque no paramos de jugar con los cartuchos deportivos que caen en nuestras manos.

DEPORTES

DEPORTES

DEPORTES

Deporte

El año post olímpico ha resultado especialmente prolífico para el mundo Sega. Numerosas novedades, todas ellas de una calidad innegable, han llegado ya dispuestas a satisfacer al aficionado más exigente. Desde los deportes de masas hasta los más minoritarios, pocos han sido los que se han quedado sin su correspondiente cartucho.



Y empezamos por el deporte rey: el fútbol. Nos costaría mucho decir cuál de las novedades es la mejor, pero, sin duda, hay unos cartuchos que por su adicción y jugabilidad destacan sobre el resto.
«Super Kick Off», el juego que causó furor entre los usuarios de Amiga, aterrizó en nuestro país a mediados de abril. Surgido de la cooperación de las compañías Anco y US GOLD, se ha convertido en un imprescindible por su realismo y diversión. En el terreno gráfico no se le puede definir como sobresaliente, pero destaca por su variedad de opciones (infinidad de tácticas, entrenamientos, equipos, elección de árbitros) y la misma y sorprendente adicción que le hizo célebre en otros formatos.
Otro de los "pesos pesados" es el fabuloso «Ultimate Soccer». En este caso, el aspecto gráfico ha sido mucho más cuidado, lo que combinado con unos efectos sonoros muy logrados, multitud de opciones y una jugabilidad muy apropiada, le convierten en, posiblemente, el mejor simulador de este género.







Los juegos de tenis se suelen llevar la palma -junto a los de fútbol- en el número de apariciones sobre las consolas Sega. Arriba tenéis un ejemplo. Es «Andre Agassi Tennis», uno de los juegos con tenista de "marca" entre sus filas. Para 16 bits.

Y la portátil de Sega no podía quedar al margen de este fenómeno de masas. «World Cup Soccer», producido por la compañía Tengen, es una auténtica perla con la que adornar nuestra Game Gear. Si los gráficos son realistas y de gran tamaño, lo mejor es, sin duda, la gran diversidad de remates y la velocidad del juego... ¡vértigo total!

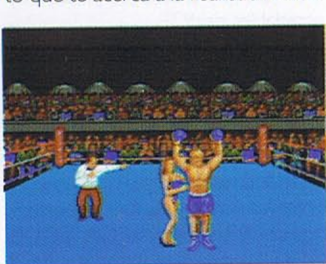
La fiebre post olímpica parece haber calado en el mundo Sega, y ha sido especialmente el deporte de masas por excelencia el que más éxitos ha acaparado. «Super Kick off» y «Ultimate Soccer» son sólo un ejemplo.

Pero si hubiera un premio a la originalidad, éste sería sin lugar a dudas para el «Tecmo Cup Football». Con unos gráficos extraídos de la serie de televisión "Campeones", combina numerosos elementos de estrategia y de rol. Una apuesta arriesgada por su aparente complejidad, pero que os aseguramos resulta una de las sorpresas más agradables del 93.
Y hay quien dice que el golf no es un deporte precisamente popular, pero la verdad es que nadie lo diría echando un vistazo al gran número de títulos que sobre este deporte existen para las consolas Sega.
Entre las novedades más importantes del 93 figuran «PGA TOUR GOLF II», que al realismo y calidad



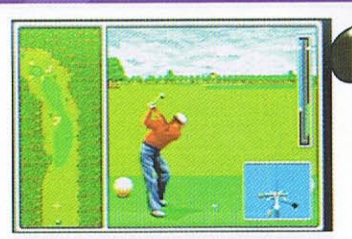


técnica de su primera parte añade nuevos campos, efectos sonoros mejorados, y una jugabilidad que enganchará hasta a los que odien este deporte.
No se queda atrás el «World Class Leader Board», de la americana US Gold, superando incluso al «PGA TOUR GOLF II» en el aspecto gráfico, y aunque en el aspecto sonoro deja algo que desear, su jugabilidad es enormemente elevada.
Y avalado por una leyenda viva del circuito, Accolade nos presentó el «Jack Nicklaus Power Challenge Golf», en el que destacan las numerosas digitalizaciones y un movimiento que te acerca a la realidad virtual.



Pero quizá la jugabilidad sea la más perjudicada por la dificultad que entraña su manejo.
La Master System tuvo su correspondiente cartucho con «Tournament Golf II» que, sin gozar de un nivel técnico exagerado, cumple con el objetivo de entretener.
Y aunque la temporada de Fórmula 1 y el mundial de motociclismo hace semanas que acabaron, los juegos de motor están aquí para devolvernos el vértigo y la emoción de la velocidad.
«F1 Grand Prix», de Domark, es un excelente simulador con el que podremos sumar nuestro nombre a los de Prost, Berger o Hill. Una excelen-







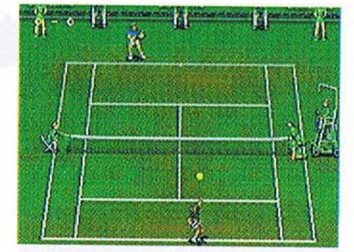
«PGA Tour Golf II» es, sin duda, uno de los mejores juegos de golf que podréis encontrar sobre una Mega Drive.

te perspectiva tridimensional, la modalidad de dos jugadores simultáneos, y unos gráficos que cumplen con su cometido son la garantía de que ningún aficionado podrá quedar defraudado.
«Double Clutch», de Ascii, es un juego simpático y entretenido que con perspectiva aérea recrea una carrera urbana de coches. Sin demasiadas pretensiones es, ante todo, divertido.
Para los seguidores del motociclismo, Konami creó para la Master System un cartucho de gran cilindrada: «GP Rider». Gráficos sencillos pero de calidad, movimiento soberbio y la posibilidad de dos jugadores simultáneos son su tarjeta de presentación.
Cuando en 1974 un veterano Muhammad Alí arrebataba la corona de los pesos pesados al entonces invencible George Foreman, nadie podía imaginar que casi 20 años después dicho duelo se repetiría entre los usuarios de Sega. Sí, porque estas viejas glorias han apadrinado sendos cartuchos pugilísticos con los que invadir el ring de nuestras consolas. Y si entonces Alí venció por K.O. técnico, en esta ocasión el resultado es igual de contundente. «Muhammad





«Tecmo World Cup» utilizaba el look "Campeones" para convencer a los fans del fútbol-estrategia.



«Wimbledon» fue el primer juego de tenis que permitía la participación simultánea de 4 jugadores.

Alí Heavyweight Boxing», de Virgin es un cartucho brillante, adictivo y, en conjunto, francamente recomendable, mientras que el «George Foreman's KO Boxing», cartucho de Acclaim para Master System, no pasa de ser una triste anécdota, un juego pobre y escaso de posibilidades. Una vez más, Alí vuelve a ser "el más grande".
Y si Pato Alvares y sus chicos os tienen vetados, si en la Copa Davis sumáis fracaso tras fracaso, vuestra consola Sega puede convertirse en el bálsamo para las heridas. Varios son los cartuchos con los que

El fútbol, el tenis, el boxeo, el motociclismo..., casi todos los deportes han aportado su grano de calidad a los juegos de Sega.

"pelotear" sin intromisiones en la soledad de vuestro cuarto. «Davis Cup World Tour», de Tengen, es el remedio infalible contra el aburrimiento. Sus gráficos combinan el realismo con la simpatía, posee toda la gama de golpes de los mejores tenistas y un gran número de detalles muy de agradecer. Completísimo.
«Wimbledon», de Sega, sacrifica la espectacularidad de sus gráficos en aras del realismo y la jugabilidad. Destaca la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos y un buen número de efectos sonoros. Ambos cartuchos están disponibles sólo para Mega Drive.
Una de las decepciones más importantes del 93 la trajo otro cartucho de tenis. «Andre Agassi Tennis» prometía convertirse en el simulador definitivo, y en sus versiones para Mega Drive y Master System no pasa de ser un cartucho simplemente aceptable, con unos gráficos sobresalientes, pero con una jugabilidad poco menos que frustrante. Puede definirse como lo que pudo ser y no ha sido.





Desde que el videojuego es videojuego y el cine es cine (muchos años antes), conversiones de las películas más importantes han estado a la orden del día. Nombres de la talla de «Aladdin», «Jurassic Park» o «Drácula» son ya más que familiares y, como sigamos así, lo serán siempre. Como lo oís.

Cine

Cine

¿Por qué los creadores de videojuegos encuentran con tanta frecuencia su fuente de inspiración en películas y series de televisión? Quizá porque en nuestro interior, una vez que la frase "The End" aparece en pantalla, desearíamos continuar las aventuras de nuestros héroes, pero esta vez como protagonistas.

Por eso, en plena época de la telecomunicación interactiva, mientras nuestras consolas no nos permitan reconstruir a Raquel Welch saliendo del agua en "Hace un millón de años", podemos entretenernos con el enorme elenco de héroes de película que Sega incluye en su catálogo.

Si hace unos meses preguntabais a alguien qué era un Tyrannosaurus rex, lo más normal es que os respondiera que él en cosas de política no se metía; Pero hoy en día cualquier mocoso sería capaz de decir que se trata de un dinosaurio de 14 metros de alto, seis de largo, con 50 afilados dientes de hasta 18 cm. de largo en sus fauces. Esto es debido, obviamente, al fenómeno «Jurassic Park», la sensación literaria, cinematográfica y consolera del año.



El libro de Michael Crichton lleva ya tres años en las listas de libros más vendidos, la película de Spielberg ya es la más taquillera de la historia del cine, superando a algunos de sus títulos como E.T. y Tiburón. La promoción de la película, uno de los recursos más lucrativos en nuestros días, incluye camisetas, piruletas, cereales para el desayuno, todo tipo de muñecos, y cómo no, el fascinante mundo de los videojuegos. Gracias a ello podemos gozar ya de las versiones «Jurassic Park» para Mega Drive, Game Gear y Master System, y próximamente para el Mega CD.



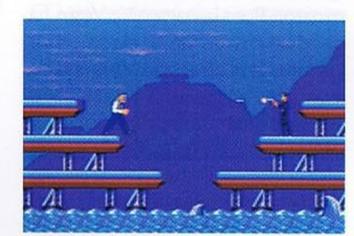




En su versión Mega Drive, podemos elegir al arriesgado profesor Grant o a un feroz velociraptor como protagonistas. La misión, en ambos casos, consiste en salir sanos y salvos del susodicho parque jurásico, enfrentándonos a toda una amplia gama de seres antediluvianos.

Un juego sorprendente tanto en el aspecto gráfico como en la animación de los protagonistas, que desgraciadamente en su versión para Game Gear no está a la misma altura. Es en este caso un juego sencillito y sin demasiados alardes.

Lo que promete ser un bombazo es su versión para el fastuoso Mega CD, que emplea las más novísimas técnicas en el campo de la programación interactiva y la realidad virtual, para cuya creación el equipo de producción de Sega lleva gastados más de 10 millones de dólares y cuenta con el asesoramiento de prestigiosos paleontólogos en un intento de crear el







«Jurassic Park» es un gran ejemplo de licencia bien aprovechada. Todo un nombre y todo un juego.

videojuego más realista de la historia. Si se hiciera un concurso para elegir al androide más violento en la historia del cine, sin duda que sería difícil decidirse entre el bruto de Robocop o ese asesino de metal llamado Terminator. Pues la compañía Virgin ha decidido rizar el rizo en el campo de los cartuchos de acción, y ha juntado a ambos "animalitos" en un juego adictivo y rebosante de esepctacularidad.

«Robocop vs Terminator» es una maravilla ante la que no cabe más remedio que caer rendido. Dos asesinos de semejante calibre dándose de tiros en nuestra Mega Drive es algo que no se ve todos los días. Ni esos impactantes gráficos, ni esos atronadores efectos de sonido son de los que se ven a diario. Sin duda, una de las estrellas del año.

Pero el 93 también ha supuesto el debut en el universo Sega de las colosales y populares Tortugas Ninja. A principios de año llegó para Mega Drive un genial cartucho llamado «T.M.H.T. The Hyperstone Heist», un arcade antológico por sus sprites grandes y veloces, su gran colorido, la variedad de escenarios y una jugabilidad inédita hasta la fecha. En él, las cuatro tortuguitas deben rescatar la estatua de la libertad, robada por el taimado Shredder.

Fue la justa recompensa para los usuarios de Sega por

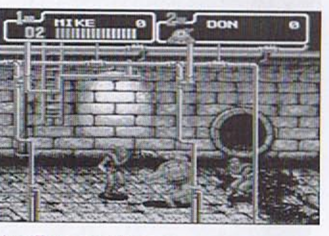




una espera demasiado larga, que gracias a Dios parece que no volverá a repetirse. Sí, porque parece que a estos singulares batracios les ha gustado el formato Mega Drive (¿y a quién no?), y no han querido dejar pasar el año sin volver a deleitarnos con alguna de sus aventuras.

«T.M.H.T Tournament Fighters» no es un arcade como el anterior, sino un genuino juego de lucha, al estilo del «Street Fighter II» o el «World Heroes». Representando el tradicional torneo de artes marciales, podemos elegir entre ocho personajes (cuatro de ellos son las tortugas), y enfrentarnos al enemigo en una cantidad increíble de escenarios. A pesar de su gran variedad de golpes y una música marchosa, este gran juego corre el riesgo de quedar





Las Tortugas Mutantes y guerreras protagonizaban un arcade de golpes y caparazones tomar.

eclipsado por los grandes "monstruos" de la lucha (léase «Street Fighter II» o «Mortal Kombat»). De nosotros depende que eso no ocurra.

Y seguimos con juegos de película. En este caso, la adaptación para el Mega CD de un clásico de la estrategia en nuestros ordenadores. «Dune» es una colosal videoaventura ideal para los amantes de los juegos reflexivos, pero que a su vez explota las increíbles posibilidades de la tecnología láser a la hora de crear la ambientación y los escenarios del juego, así como

numerosas animaciones y digitalizaciones. Nuestra misión como jefes de la casa Atreides consiste en dominar el inhóspito país de Dune y explotar la especie que allí se oculta. Una experiencia diferente.

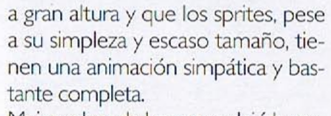
Como diferente, por su extrema calidad y jugabilidad, es el «Tiny Toon Adventures», es decir, las aventuras de los hijos de aquellos entrañables Bugs Bunny, Pato Lucas, Porky y demás. Nosotros hemos crecido, y ellos incluso han formado familia. Y en este año 93 sus retoños llegaron a la Mega Drive con un genial cartucho de plataformas que desde la primera partida demuestra que se trata de algo muy especial. La belleza de sus decorados, las increíbles animaciones de los personajes y su innegable capacidad para engancharos desde el principio os hacen augurar horas y horas de diversión "animada" a tope. Una pequeña obra maestra.





El que no ha estado tan afortunado en su paso a las consolas ha sido el detective inglés «James Bond». Ni en la versión Mega Drive ni en Master System los chavales de Domark han sabido trasladar la acción trepidante que caracteriza a las películas de un héroe tan mujeriego como intrépido, nacido de la pluma del antiguo espía Ian Fleming. En su descargo podemos decir que los efectos sonoros rayan





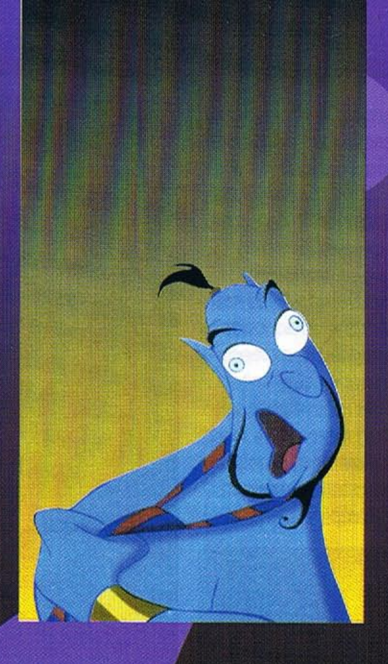
a gran altura y que los sprites, pese a su simpleza y escaso tamaño, tienen una animación simpática y bastante completa.

Mejor sabor de boca nos dejó la versión Game Gear de la más trepidante odisea galáctica que han vivido las pantallas de todo el mundo. Nos referimos a «Star Wars», un acertado juego de plataformas con extenso mapeado multidireccional, gran variedad y calidad de enemigos, secuencias animadas y numerosas y extraordinarias digitalizaciones. Vamos, de lo mejor para nuestra querida portátil. Una excelente réplica.

TOP5
Cine



- 1 Aladdin
- 2 Jurassic Park
- 3 DUNE
- 4 Robocop vs Terminator
- 5 Tiny Toon



Son hoy por hoy insustituibles. Se hacen llamar mascotas, personajes, emblemas, insignas, tienen nombres tan chulos como James Pond, Bubsy, Cool Spot y todos, absolutamente todos, tienen un tirón irresistible. Es más, hay compañías que no pueden pasar sin ellos y si no que se le pregunten aquí y ahora...

personajes

Personajes

Personaje: dícese del individuo que por su talento, carisma o cualidades especiales capta la atención de los demás. Los personajes nunca pasan inadvertidos allá donde van, su presencia levanta polémicas, siempre están en boca de todos. Es por eso por lo que las grandes compañías de videojuegos, conocedoras de que un buen juego puede pasar inadvertido sin la promoción adecuada, se los disputan para que protagonicen sus cartuchos, llegándose a pagar cifras escandalosas por sus servicios.

Este es el caso de Bubsy, un gato zarrapastroso que de la mano de Accolade ha protagonizado uno de los mejores juegos de plataformas del año. Dicho Bubsy es un felino de cuidado, aunque es una lástima que su inteligencia no esté en consonancia con su agilidad. Cuando le preguntaron cuáles eran las principales diferencias entre la versión Mega Drive y la de Super Nintendo, al bobo no se le ocurrió otra cosa que responder: "Sencillo, la Mega Drive tiene una caja negra y tres botones de control, mientras que la Super Nintendo tiene un bonito color gris con una lucecita roja encima". Vamos, toda una lumbrera el chaval, lo que no impide que su cartucho resulte enormemente atractivo y jugable.

Bubsy, el gato más chulo del decenio, arrasó en Mega Drive. Su caradura y simpatía convencieron al mundo.



Las Battletoads llevaron a cabo su mejor papel en Mega Drive, gracias a un juego de acción a raudales.

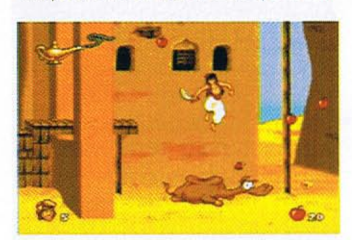
Otra de las estrellas de la temporada resultó sin duda Cool Spot, la simpática chapita de Virgin. Si Fido Dido es la mascota de 7Up para Europa, Spot lo es en los Estados Unidos. Este cartucho está disponible para todas las consolas Sega, incluyendo el fastuoso Mega CD. Destaca la fabulosa animación de su protagonista, así como un aspecto gráfico cuidado hasta el límite. Y si Bubsy destacaba por su "espesura" de ideas, este Cool Spot es un pasota de cuidado.

No importa que esté rodeado de enemigos o al borde de un precipicio mortal: si se lo pide el cuerpo se pondrá a jugar al yo-yo, limpiarse sus gafas de sol o marcarse unos pasos de baile, lo que contribuye a resaltar las virtudes de un juego sencillamente genial.

Entre los "personajes" también se da el caso del pluriempleo, aquellos que cuando se montan en la cresta de la ola del éxito son capaces de trabajar en cualquier parte por unas pesetillas. Estos son los casos de Emilio Aragón (que, excepto vender pañuelos en los semáforos, ha hecho de todo) y de Aladino. El bueno de Aladino fue rescatado de las páginas de las Mil y una noches por la factoría Disney, y ha firmado un contrato que le obliga a trabajar en películas, tebeos, anuncios de televisión, capeas de beneficencia, y cómo no, en un videojuego. Pero eso sí, ¡vaya videojuego! Porque si la animación de Bubsy o Cool Spot son buenas, la de Aladino os dejará con los ojos abiertos.

A los datos nos remitimos: tanto el protagonista como los "artistas invitados" se desenvuelven con movimientos de ¡60 imágenes por segundo!, más propias de los dibujos animados que de un juego para consola. Y encima, el sonido, la jugabilidad, los escenarios (con hasta siete scrolles simultáneos) están en consonancia. Sencillamente, un sueño hecho realidad.

Respecto a los rumores de que Ecco,



«Aladdin», un chico pobre que da vida a un programa multimillonario.

el popular delfín había fichado por Greenpeace y estaba rodando un anuncio de comida dietética a base de placton, nos alegramos de poder desmentirlos rotundamente. Es cierto que la popularidad de Ecco ha hecho que recibiera jugosas ofertas, algunas tan pintorescas como la que le realizó el marido de Lola Flores para grabar un disco que se llamaría "El delfín y el Pescadilla vienen dando el cante", pero nuestro simpático pececillo ha decidido continuar en el mundo de las consolas. Y para demostrar que sigue en una forma envidiable, recientemente presentó la versión en Mega CD de su juego, con una banda sonora que roza la genialidad, nuevas fases y enemigos, y la misma adicción de siempre. Ecco es otro de los que apuesta por la tecnología del láser, sabedor de que en ella se esconde el futuro del videojuego.

Y para que quede claro que para protagonizar un cartucho no hace falta ser un musculitos ni un guaperas, nos trajo Bob un juego rebosante de simpatía e ingenio, al más puro estilo plataformero. Nuestro protagonista deberá recorrer tres mundos, cada uno de ellos dividido en infinidad de niveles, ayudándose del gran número de armas que encontrará en su camino. Por la manera en que se estruja, se agacha, alarga el cuello, más que un androide, este Bob parece un moco con patas. No te dejes asustar por su dificultad inicial, y si te queda tiempo disfruta de los magníficos efectos sonoros.

Y cuando el coche del traductor de esta revista fue golpeado traicioneramente por una excavadora fuera de control, sus primeras palabras tras liberarse del amasijo de hierro y cristales a que había quedado reducido su automóvil fueron: "¡Cielo santo, soy un Crash Dummy!" (el problema es que casi tres meses después sigue siendo la única frase que pronuncia).

Y es que Spin y Slick, los simpáticos maniquíes para pruebas peligrosas, han establecido en la Game Gear y la Master System su campo de operaciones en este año 93 que nos deja. Los muchachos de Acclaim les han preparado un peligroso circuito de cinco fases llenas de golpes, espectaculares caídas y sorprendentes choques. Ahí reside la principal originalidad de este juego, ya que en muchos casos nuestro objetivo será arremeter y golpearnos contra la mayor cantidad de objetos que podamos, y no evitarlos como sucede normalmente.



«Cool Spot», un personaje marchoso para un juego irresistible.

A las Battletoads lo primero que les dijeron al verlas en aquel casting para encontrar figurantes para una película de Bigas Luna fue :"Buahh, estas son como las Tortugas Ninja pero sin caparazón". Tuvieron que esperar a triunfar en el difícil mercado norteamericano para que se reconociera su elevado carisma y profesionalidad. Su éxito arrollador las llevó a dar el salto de las consolas a las máquinas recreativas, pero es en el universo Sega donde han dado el máximo de sus posibilidades. Ya sea en formato Mega Drive o Game Gear su solo nombre es una garantía de acción a raudales, originalidad, y un sentido del humor envidiable.





ÍNDICE

TODOSEGA

Selección

